

## DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Retrieved from <http://psychology.binus.ac.id/2017/02/17/rendahnya-kualitas-pendidikan-di-indonesia/>
- (2017). Retrieved from Cnn Indonesia:  
<http://psychology.binus.ac.id/2017/02/17/rendahnya-kualitas-pendidikan-di-indonesia/>
- (2017). Retrieved from Android Studio:  
<https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id>
- (2018). Retrieved from Kemendikbud Indonesia:  
<http://jendela.data.kemdikbud.go.id/jendela/>
- (2018, Agustus). Retrieved from  
[https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/en/SSLVMB\\_24.0.0/spss/base/idh\\_ntk1.html](https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/en/SSLVMB_24.0.0/spss/base/idh_ntk1.html)
- Abror, A. F. (n.d.). MATHEMATICS ADVENTURE GAMES BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG).
- Akbar, M. N. (2016). Developing Science Virtual Test to measure Students Critical Thinking on Living things and Environmental Sustainability Theme. 35.
- Analisis Visula Kriya kayu Di Kampung Saradan Desa Sukamulya Kecamatan Pagaden Kabupaten Subang. (2014).
- Anderson, J. L., & Wall, S. (2015). Kinecting Physics: Conceptualization of Motion Through.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Astuti, I. A., Sumarni, R. A., & Suraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Amdroid. 59.
- Demuth, E. (2005). *Meningkatkan Potensi Belajar Melalui Gerakan dan Sentuhan*. Retrieved from <http://id.scribd.com/doc/1926849330/Elis-Braingym>
- Faidi, A. (2013). In *Tutorial Mengajar untuk Melejitkan Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

- Fathoni, A. (2006). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Faturahman, M. (2015). *Model - model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gustiani, T. (2017). Karakteristik Siswa SMP dan SMA.
- Hamdu, G., Aini, N., & Saepuloh, A. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda - benda di Sekitar.
- Haryanto, N. (2013). *Ada Apa dengan Otak Tengah*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- Hasanah, A. (2016). Rancang Bangun Multimedia Interaktif berbasis Adventure Game dengan menggunakan model Pembelajaran AIR untuk meningkatkan pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. p. 99.
- Hidayat, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mahasiswa pada materi Elektronika. 20.
- IBM. (2018). *IBM Knowledge Center*. Retrieved from [https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/en/SSLVMB\\_24.0.0/spss/base/idh\\_ntk1.html](https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/en/SSLVMB_24.0.0/spss/base/idh_ntk1.html)
- Jendela Data*. (2018). Retrieved from <http://jendela.data.kemendikbud.go.id/jendela/>
- Jensen, E. (2008). Pembelajaran Berbasis Otak. Brain Based Learning. In E. Jensen, *Pembelajaran Berbasis Otak. Brain Based Learning* (p. 50). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kallo, V., Khinsuk, & Mohan, P. (2016). An Investigative Process for Enhancing the. 1-3.
- Kim, P., Suh, E., & Song, D. (2015). Development of a design-based learning curriculum through design - based research for a technology-enabled science classroom. 5.
- Kommer. (2000). *ABC's of Brain Based Learning*. Retrieved from <http://personal.ashland.edu/dkommer/ABCs%20of%20BBL.pdf>
- Kusumawardhani, R., Suryati, & Khery, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Penumbuhan Literasi Sains pada materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1.
- Lahey, B. B. (2004). In *Psychology An Introduction*. New York: McGraw-Hill Company.

- Lidinillah, D. A. (n.d.). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action.
- liu, T.-C., Lin , Y.-C., Tsai, M.-J., & Paas, F. (2012). Split-attention and redundance effects on mobile learning in physical environment.
- Meilani Hartono. (2016). Math Education Game for Primary School. 1-4.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahdi, D. S. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penalaran Matematika Siswa Melalui Model Brain Based Learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 16.
- OECD. (2016). Programme for international student assessment ( pisa )result from PISA 2015.
- Papadimitriou, S., & Virvou, M. (n.d.). An Online Adventure Game For Teaching Math. 5.
- Pramana, I. N., Putra, S. W., & Nugraha, K. Y. (n.d.). *Evaluasi Pendidikan*.
- Prayoga, C. (2017, September 15). *Tools Untuk Membuat Aplikasi Android Selain Android Studio*. Retrieved from CodePolitan:  
<https://www.codepolitan.com/tools-untuk-membuat-aplikasi-android-selain-android-studio-59b76a6f7521e>
- Rohmatan, N. F. (n.d.). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA.
- Roza, D. A. (2017). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Maze Game menggunakan Model Brain Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Osilasi Siswa SMK.
- Sang Pengajar.com*. (2015). Retrieved from  
<http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html>.
- Schmitz, B., Klemke, R., Walhout, J., & Spech, M. (2015). Attuning a mobile simulation game for school children using a designbased research approach.
- Schmitz, B., klemke, R., Walhout, J., & Specht, M. (2015). Attuning a mobile simulation game for school children using a designbased research approach. *Attuning a mobile simulation game for school children using a designbased research approach*.

- Statistika dan Probabilitas*. (2015). Retrieved from <http://www.mercubuana.ac.id>
- Sudatha, I. G., & Tegeh, I. M. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surayani, I. (2016). Retrieved from <https://www.scribd.com/document/336654965/BAB-III>.
- Vanderhoven, E., Schellens Tammy, Vanderlinde, R., & Valcke, M. (2016). Developing educational materials about risks on social network sites: a design based research approach.
- Vasudeva, D. T., & Mr. Manjunath. (2014). *Multimedia and Animation*.
- Widiana, I. W., Bayu, G. W., & Jayata, N. L. (2017). *Pembelajaran Berbasis Otak ( Brain Based Learning ), Gaya Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Mahasiswa*. 3.